MICROHOBBY

CASSETTE

- Poirot
- Screens
- Willie
- Sirius
- Assembler
- Siete y media
- Sigfrido
- Ying Yang
- Tarántula
- Descolocas

AÑO I. N.º 11

HOBBY PRESS, S.A.

SI TIENE VD. UN SPECTRUM, MICROHOBBY ES SU REVISTA

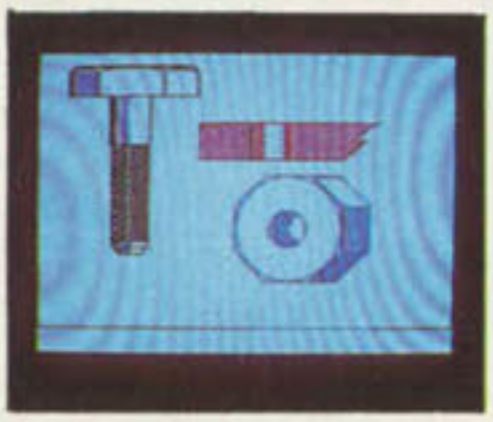
CADA SEMANA EN SU QUIOSCO

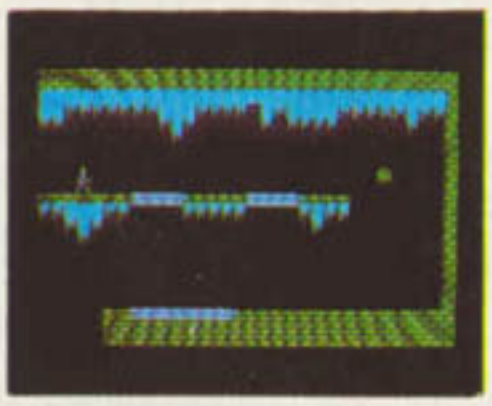
PORQUE VD. MEJOR QUE NADIE, SABE LO QUE ES TENER UN HOBBY.

MICROHOBBY CASSETTE

AÑO I · N.º 11 ENERO 1986
395 ptas.

SUMARIO





5 POIROT. ¿Sabrás encontrar al intrépido asesino?

6 SCREENS. Dibujar en la pantalla puede resultar fácil y divertido.

7 SIRIUS. Disponte a enfrentarte a los peligrosos guardianes de la pirámide.

8 ASSEMBLER. Iníciate en el apasionante mundo del código máquina.

9 WILLIE. ¿Serás capaz de socorrer al extraviado Willie?

10 TARANTULA. Las serpientes se darán un gran festín si no eres hábil.

11 SIETE Y MEDIA. El juego de naipes más popular en tu televisor.

12 SIGFRIDO. Líbrate de los vampiros y obtendrás tu recompensa.

13 YING-YANG. Obtén tu título de experto karateka o perece en el intento.

14 DESCOLOCAS. ¿Podrás recomponer a tiempo las pantallas que te ofrecemos?

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo:** Miguel Angel Hijosa. **Redactor Jefe:** Africa Pérez Tolosa. **Redacción:** Pedro S. Pérez, Alberto Súñer. **Superv. Software:** Paco Martín Ramos. **Maqueta:** Rosa María Capitel. **Secretaria:** Carmen Santamaria. **Colaboradores:** A. Botella, N. Chamero, Omicron Proyects, A. Marañón, N. Jiménez, J. T. García, J. L. Moreno, E. Lama, A. Toledo, J. M. Fernández, A. Fernández. **Dto. Circulación:** Carlos Peropadre. **Fotografía:** Carlos Candel. **Dibujos:** J. L. Frontán. **Edita:** HOBBY PRESS, S. A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Publicidad:** Marisa Esteban. **Secretaria de Publicidad:** Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona:** Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaria de Dirección:** Marisa Cogorro. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución:** Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S. A. **Fotocomposición:** NOVOCOMP, S. A. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica:** GROF. **Depósito Legal:** M. 792-1985. Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

PÍDELO EN TU QUIOSCO

YOUR COMPUTER, UN PLATO FUERTE PARA TU ORDENADOR

Ahora en tu quiosco, y como una auténtica primicia mundial, puedes conseguir el más sabroso y variado menú de Europa para tu ordenador.

Ya tienes editados en cassette los mejores juegos y utilidades publicados por la primera revista europea de ordenadores «Your Computer».

Disfruta cada mes de la gran calidad de sus programas. Además, a tu ordenador también le gustará.

Y todo por un precio inmejorable.

Your Computer. El más sabroso menú de Europa.

DISPONIBLE PARA:

SPECTRUM 48, PLUS, 128

COMMODORE 64

AMSTRAD

1
YOUR COMPUTER
EL CORAZON DE LA PRIMERA REVISTA EUROPEA DE ORDENADORES
AMSTRAD
La mejor selección de programas de juegos y utilidades, publicados en la revista de mayor difusión de Europa en ordenadores. Ahora reproducidos en cassette, en auténtica exclusiva mundial.
695 PTAS.
1 Englebert
2 Juggler
3 Trapem
4 Space Eggs
5 Snake
6 Fruitie
7 Sprite 1, 2
8 Sprite
NOVEDAD MUNDIAL
Total garantía de carga

EDITA

SINTAX, S.A.

P.° de la Castellana, 268
28046 Madrid
Tel. (91) 733 27 99

JUEGO

POIROT

Spectrum 48 K

El Marqués de la Coestre, invitó a cenar en su espléndida mansión a siete importantes personajes de la «jet-society».

A los postres de la suculenta cena los comensales entablaron singulares conversaciones y, de entre todas ellas, comenzó a destacar un interesante tema: El crimen perfecto.

Entre los comensales figuraba el afamado investigador privado Poirot, que con multitud de anécdotas los mantenía en ascuas en todo momento.

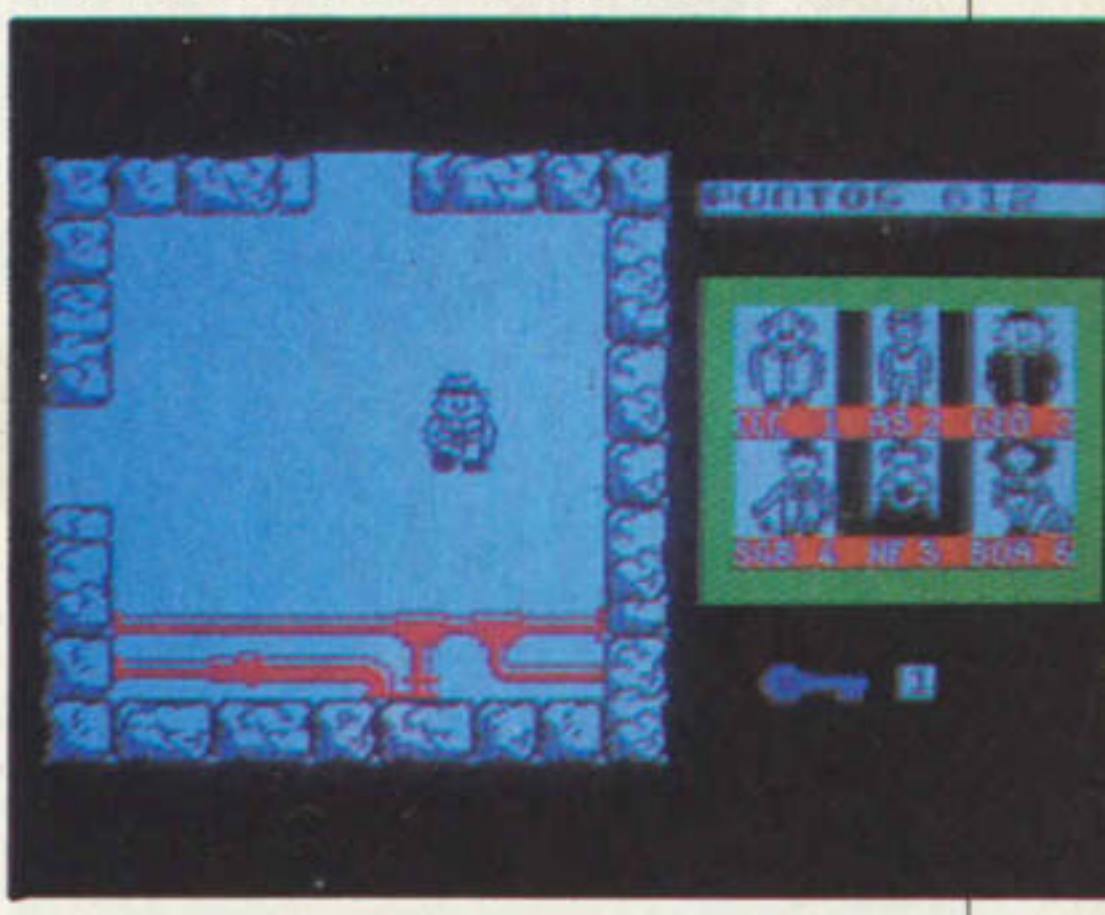
Cuando todos los invitados estaban a punto de retirarse a sus habitaciones, el Marqués los retó a llevar a cabo un juego a fin de comprobar si alguno de los presentes era capaz de realizar un asesinato perfecto, es decir, sin ser descubierto.

Estando todos ellos de conformidad con tal propuesta, distribuyó a cada uno tres «armas» distintas marcadas con las iniciales de cada invitado.

Tal equipamiento consistía en un bate de béisbol, un atornillador, una daga, una llave inglesa, un frasco de veneno, un candelabro y una pistola. Al resultar seis los participantes, ya que nuestro querido Poirot no quiso unirse al grupo (y además tenía pistola propia), algunas de las armas resultaron repetidas. Efectuando el reparto, todos se retiraron a planear su «trabajillo».

Al amanecer apareció el cuerpo del Marqués muerto de un tiro en la nuca y, poco más tarde, sería asesinada María la criada con una de las armas repartidas la noche anterior.

De este modo tú, Poirot, deberás descubrir al asesino de María, sabiendo que el arma del delito no está en la mansión.



Para ello debes buscar las tres armas de cada uno de los invitados, lo que determinará su inocencia, y comunicarlo telefónicamente. Cuando sepas seguro quién es el asesino, sal de la casa pero debes de disponer de las seis llaves que te lo permitirán.

O	Izquierda
P	Derecha
T	Telefonear
Q	Subir
A	Bajar
1 a 6	Descartar sospechosos

UTILIDAD

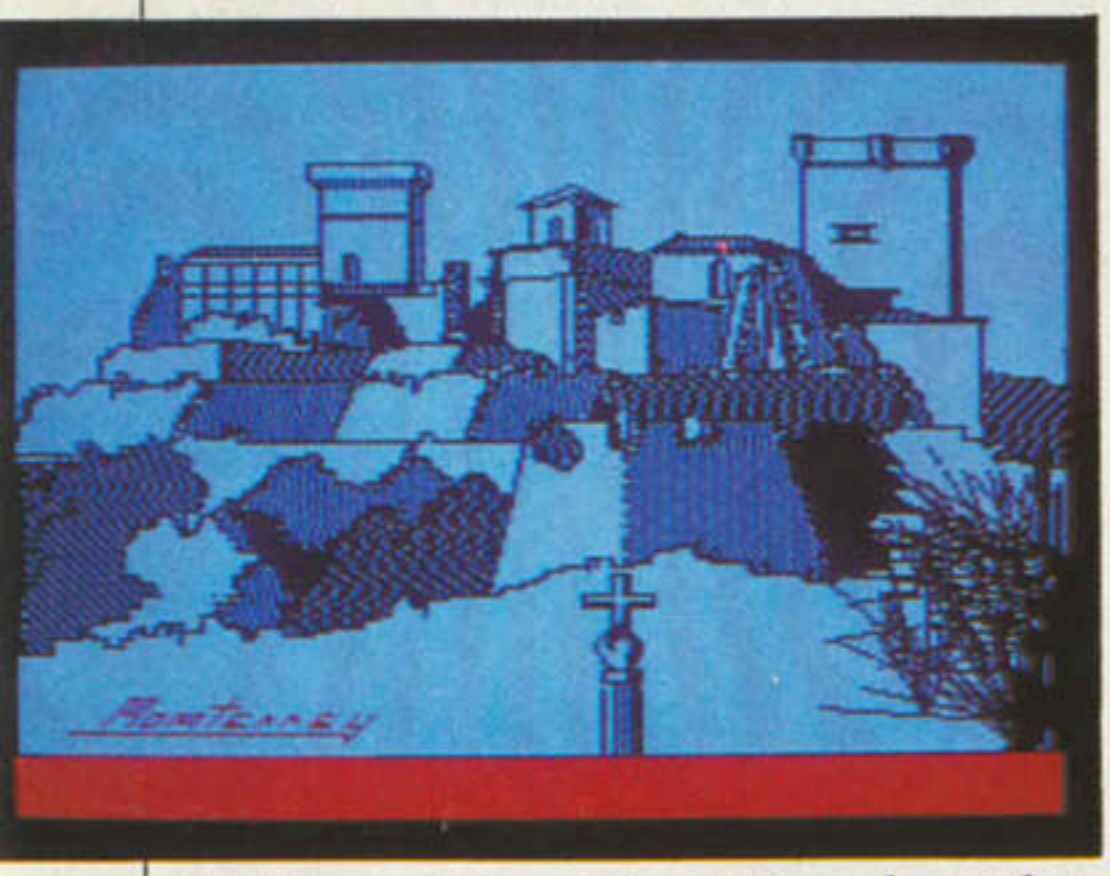
SCREENS

Spectrum 48 K

No os resultará difícil confeccionar atractivos dibujos en la pantalla de vuestro televisor sirviendoos para ello del Spectrum, este programa y un poco de imaginación.

Su utilización no es complicada, tan sólo requiere unas pocas horas para familiarizarse con las distintas funciones del mismo, que a continuación os describimos.

Al realizar el dibujo podréis desplazar el puntero como si de la punta de un lápiz se tratara, utilizando las teclas **1 a 8** para conseguirlo y teniendo en



cuenta que si previamente se ha pulsado 9 estará en modo pintar y 0 para modo borrar.

Q, te «cuadriculará» provisionalmente la pantalla para apreciar en qué caracteres te estás desplazando, y **W** recuperará la pantalla normal.

Estando en modo Q y pulsando **E** verás la zona correspondiente al cuadrado donde se encuentre el puntero aumentada 8 veces, una vez comprobado, retornar a la posición normal para proseguir el dibujo.

Una curiosa opción es la del sombreado en la que marcando los puntos de comienzo y final con **N** y **M**, quedan memorizados y con O seleccionaremos uno de los 7 tipos de sombreado en la zona indicada. Convendrá efectuar distintos ensayos a fin de comprobar los sombreados más o menos exagerados y su comportamiento en dibujos cerrados y abiertos.

Podremos colorear nuestro dibujo dando distintos valores en la opción **C** para la tinta de los trazos que efectuemos, y con **F** daremos color a la cuadrícula en que se encuentre el puntero.

Podremos trazar círculos, arcos o rectas indicando par ello el centro con **A** y el exterior o punto final con **S**, según los valores indicados podréis obtener distintas figuras e incluso con valores disparatados, absurdas consecuencias.

Finalmente, con **G** y **L** salvar o cargar programas y ante cualquier duda, **I** os mostrará las instrucciones sin descomponer vuestra obra.

En poco tiempo adquiriréis la habilidad suficiente como para decorar la presentación de vuestros programas.

JUEGO

SIRIUS

Spectrum 48 K

Samuel Alfar, prestigioso aventurero sobresaliente en mil y una peripecias gracias a su singular ingenio, ha sido contratado por unos egiptólogos para que se introduzca en los temibles laberintos del Templo de Seth a fin de obtener y descifrar los jeroglíficos de un antiguo pergamino.

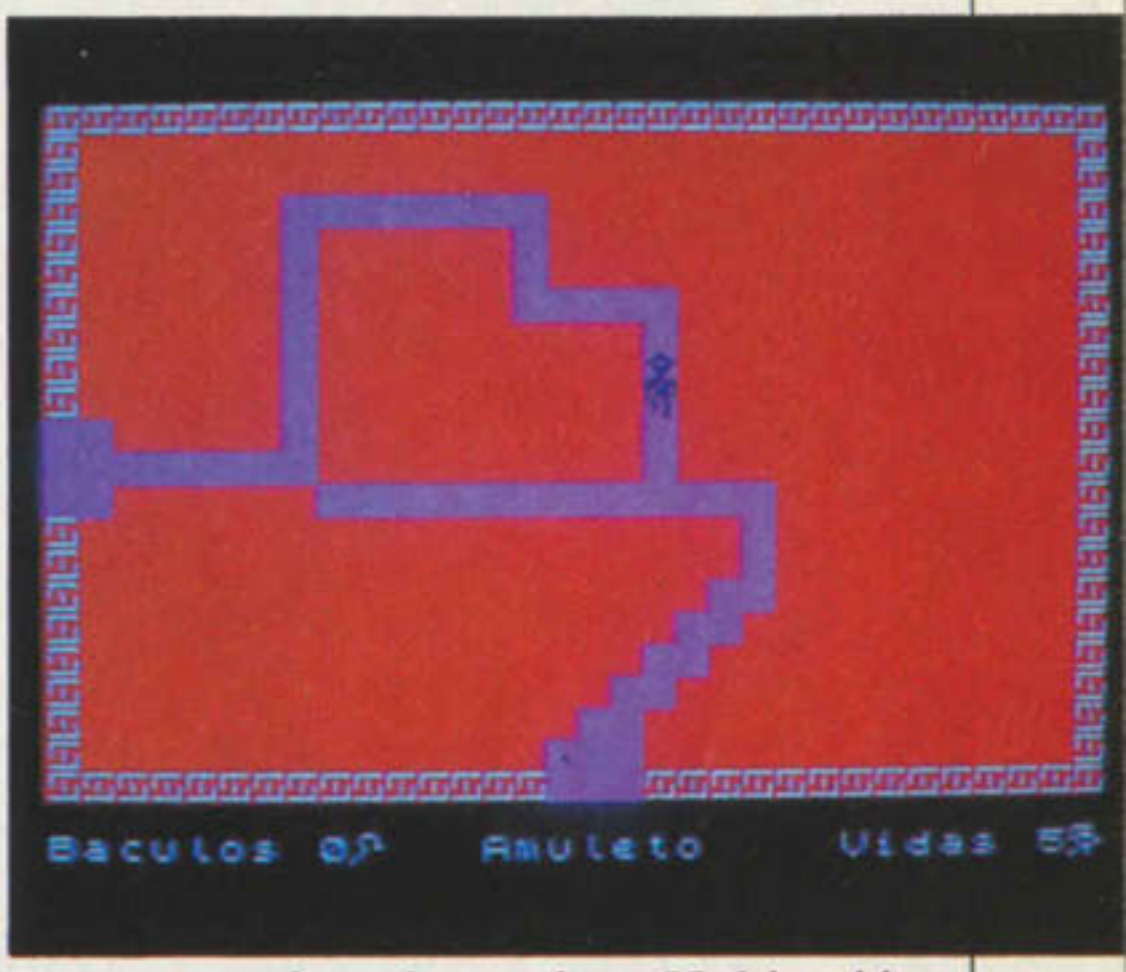
Tal documento se encuentra en la ciudad de Sirius, en la esfinge de Ameneat a la que tan sólo se puede llegar con el amuleto de Anubis y a éste con la posesión de los 3 báculos que se hayan desperdigados por el templo en el que describió el sumo sacerdote Nhotepas la situación de la cámara de los estudios en donde constan los distintos halladgos de los científicos.

El templo está dividido en 30 habitaciones diferentes en las cuales se pueden hallar, además de los objetos ya mencionados, unos ojos que representan vidas hasta un máximo de 3 (más las 5 de que se disponen al comenzar el juego).

Así pues, la difícil tarea consiste en recoger primeramente los 3 báculos para hacerse más tarde con el amuleto de Anubis y con él llegar hasta la esfinge.

A modo de ayuda te enumeramos (desordenadamente) las referencias de cada una de las habitaciones, el reconstruir el plano ya es asunto tuyo.

Escarabajo. Transportador de ida.



Transportador de vuelta. Habitación oscura. Habitación vacía. Sierra. Momia. Hoyos. Anubis. Pasadizo. Laberinto. Esfinge. Bolas. Bola (2). Momia Dardos. Pasadizo 2. Araña. Pared. Monstruo. Ajedrez. cobra. Cofre. Verjas. Rasec. Sierra móvil. Báculo. Escorpiones y lógicamente, la Entrada y el final.

O Izquierda
P Derecha
Q Subir
A Bajar

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

UTILIDAD

ASSEMBLER

Spectrum 48 K

Al finalizar la carga del ensamblador observaréis que éste efectúa un NEW dando paso al típico mensaje de Sinclair. No alarmarse pues en este caso es correcto.

Para iniciar la programación en código máquina deberemos teclear RANDOMIZE USR 60000 con lo que un nuevo cursor aparecerá en el margen inferior izquierdo.

La primera instrucción que necesitaremos introducir será la dirección en

donde pretendemos ubicar nuestro programa (ej. ORG 40000).

A partir de aquí, iremos introduciendo las instrucciones en los típicos mnemónicos del Z80, teniendo en cuenta que el Assembler sólo admitirá números decimales.

FORMATO. En cada línea no debe de haber más que una instrucción.

No se pueden mezclar en la misma línea etiquetas e instrucciones.

INSERCCION. Para insertar una línea basta con teclear el número de línea seguido de un espacio y la instrucción correspondiente.

BORRADO. Será efectuado al teclear el número de línea a borrar (y ENTER).

Si deseamos borrar un bloque de líneas ejecutaremos DEL número de primera línea, coma, número de líneas a borrar.

ETIQUETAS. Se pueden introducir etiquetas siempre que éstas comiencen con letra mayúscula.

LISTAR pulsando L, espacio, ENTER se obtendrá un listado general. Para una parte en concreto pulsar L, espacio, número de la línea a listar.

Pulsando SIMBOL SHIFT el listado correrá más lentamente.

COMPILAR. Para compilar teclear FINISH y si todo es correcto, un OK te lo indicará.

BASIC. Para volver al Basic pulsar la tecla de STOP y ENTER.

SAVE Y LOAD. Teclear letra a letra:

save «nombre» o load «nombre»

y lógicamente ENTER.

Evidentemente querréis salvar vuestro programa, el procedimiento es el ordinario, retornar al Basic y después hacer SAVE «nombre» CODE (dirección), (longitud). □

JUEGO

WILLIE

Sepctrum 48 K

Willie es un chaval un tanto travieso que un buen día decidió recorrer mundo; pero poco duraría su andadura pues tan abstraído iba en sus ideas, que cayó en una vieja cueva oculta por unos arbustos.

Sólo tú puedes rescatarlo ya que has sido el único testigo del accidente del pequeño Willie.

Acércate a la boca de la cueva y adéntrate en ella, pero oriéntate bien pues puede resultar que además de no encontrar al chaval te pierdas en una galería sin salida. En tal caso dirígete hacia tu buena «estrella» y con un poco de suerte te teleportará a otra caverna. En fin, la decisión es solamente tuya.

(O) Izquierda
(P) Derecha

JOYSTICK KEMPSTON
JOYSTICK SINCLAIR

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Enviando este cupón, más 195 ptas. en sellos o mediante giro postal, recibirán en tu domicilio el ejemplar de Microhobby Cassette que nos indiques. (Solamente se puede solicitar un ejemplar por cada cupón adjunto).

(No se admitirán fotocopias)

Sólo 195 ptas.

JUEGO

TARANTULA

Spectrum 48 K

Imagínate por unos momentos en la piel de una hambrienta tarántula, que se ve obligada a deambular en la oscuridad de la noche en busca de insectos para satisfacer su apetito.

También otros animales tienen la misma necesidad de comer para sobrevivir, como por ejemplo, las terribles serpientes de cascabel, que ocultas en la espesura acechan el paso de posibles presas que se pongan a su alcence.

Deberás descolgarte de tu fino hilo y comerte las luciérnagas. Pero cuidado no caigas al río, las pirañas también necesitan alimentarse.

(O)	**Izquierda**
(P)	**Derecha**
(Q)	**Subir**
(A)	**Bajar**

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Deseo recibir un Microhobby-Cassette n.º .....

NOMBRE ..... EDAD .....

APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

CIUDAD ..... PROVINCIA .....

C. POSTAL ..... TELEFONO .....

PROFESION .....

No se admiten contrareembolsos

JUEGO

SIETE Y MEDIA

Spectrum 48 K

Os ofrecemos uno de los juegos de naipes de mayor popularidad en nuestra geografía.

En el programa que os presentamos, hemos incluido nuestro sintetizador de voz, con el que los mensajes del ordenador serán además de gráficos también sonoros.

Tu oponente en la partida es, naturalmente, tu ordenador que hará además la labor de banca.

Tendrás que hacer la apuesta disponiendo de una cantidad inicial de 5.000 ptas., pasando a continuación a pedir cartas, teniendo presente, que el objetivo es reunir una cantidad tal de puntos, que después no sea superada por el ordenador en su turno de juego. La máxima puntuación válida es la de siete y media. Un valor mayor significa 0 puntos y, lógicamente, nuestro adversario nos ganaría con una sola carta pedida.

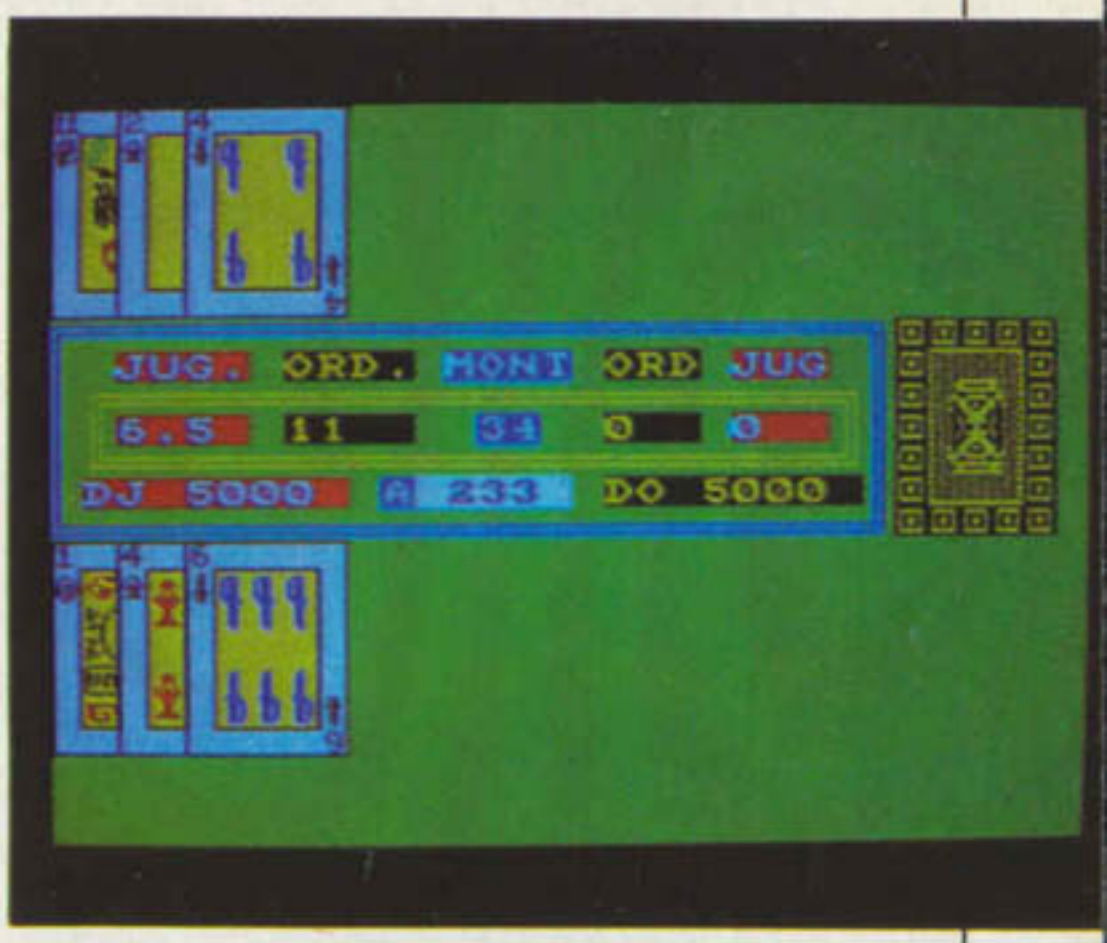
Los valores de las cartas corresponden a su número, a excepción de la Sota, Caballo y Rey (10, 11 y 12 respectivamente) que tienen un valor de «media».

Ganará cada baza el jugador que mayor puntuación haya reunido, llevándose la apuesta inicial. En caso de empate, gana la banca y automáticamente incrementará el contador del ganador, tanto en partidas ganadas como en pesetas.

Solamente en el caso de ganar a la banca con «siete y media», ésta abonará el doble del importe apostado.

El teclado a usar en cada caso es:

C Pedir carta
P Plantarse



Al finalizar cada partida se ofrece un nuevo menú con las opciones de:

M Retorna al menú principal.
E Inicializa una nueva partida, reponiendo los contadores.
O Continuar más bazas de la misma partida.

JUEGO

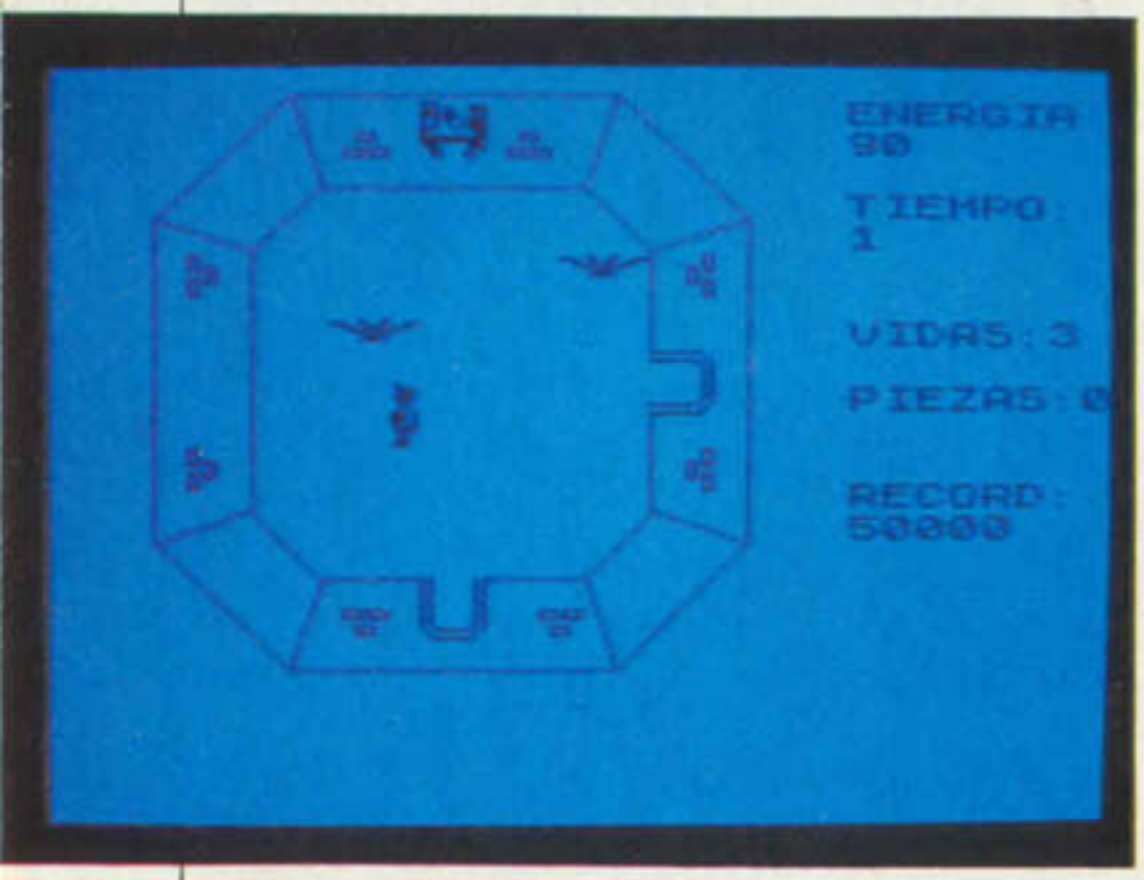
SIGFRIDO

Spectrum 48 K

La estructura laberíntica de este juego corresponde a una planta de 272 habitaciones dispuestas en un cuadrado de 16 × 17, del que os aconsejamos dibujéis un plano, y así, a medida que avancéis en el juego podréis orientaros mejor y efectuar movimientos más eficaces en lugar de dar rodeos y gastar energías en balde.

Vuestro objetivo consiste en recuperar lo más rápidamente posible los cuatro trozos en que quedó roto el talismán del Hilemdil, en su disputa con Darklore.

El señor Oscuro, se encargó personalmente de dispersar los pedazos del maravilloso talismán por la amplia mansión de Phanton Kingdown, para que así no pudieran ser rescatados y reunidos, única posibilidad de poseer el secreto de su destrucción.



Constantemente te verás perseguido y acosado por sus esbirros, que bajo las más inocentes apariencias, tratarán de destruirte antes de que logres tu objetivo.

Tus correrías tendrán lugar por todos los salones del castillo. Estos tienen diversas configuraciones, a veces aparentemente iguales. Pon cuidado para poderlas identificar y posteriormente encajar en tu mapa.

Si quieres pasar momentáneamente el programa para tomar nota, puedes hacer BREAK y para CONTINUE para seguir jugando.

Ante ti queda el salón principal de la terrible y amplia mansión. Dispones de tres vidas para completar la hazaña, que no sólo consiste en recuperar los cuatro trozos del talismán sino que cuando seas su poseedor deberás retornar a la sala principal (donde comenzó el juego), y de esta forma destruir al malévolo señor Oscuro.

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

YING YANG

Spectrum 48 K

Las modalidades de defensa que mayormente han sido ensalzadas, unas veces por su espectacularidad, otras por su eficacia, son las conocidas como artes marciales.

También es harto conocido que para llegar a dominarlas, multitud de jóvenes dedican varias horas diarias a la dura práctica de los distintos movimientos básicos, guiados por pacientes maestros, hasta lograr una total adaptación de su cuerpo a los requerimientos de flexibilidad que estas disciplinas orientales requieren.

Por esta vez no va a ser necesario, ni tan siquiera que acudas al gimnasio más cercano para recibir tus primeras lecciones de kárate, hemos dotado a tu ordenador de un magnífico luchador que sin vacilar ejecutará los distintos movimientos de ataque.

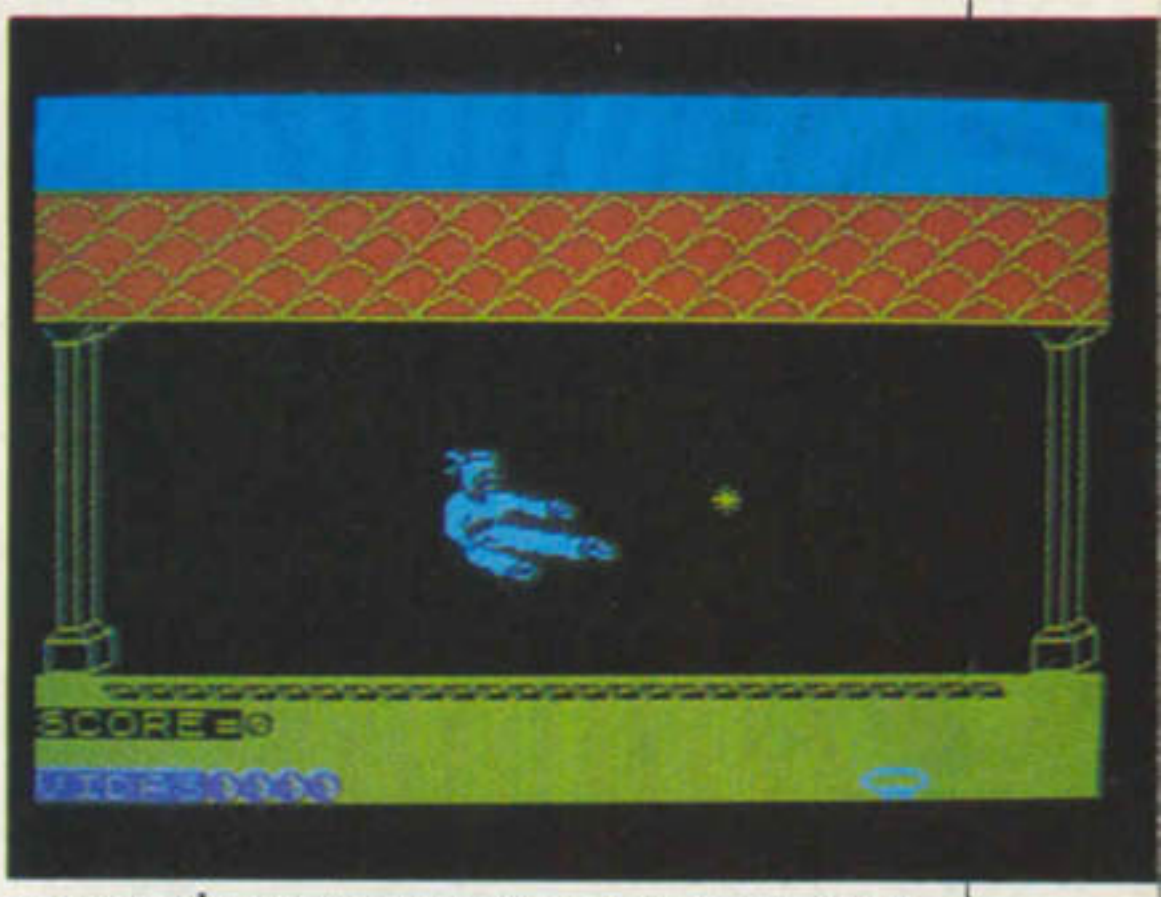
Eso sí, los reflejos y la técnica deben ser puestos por ti, pues sin orden alguna quedará en posición de espera y por lo tanto podrá ser abatido sin más.

El lugar de entrenamiento es, como podréis imaginar, el típico Dojo y el modo de entrenamiento bastante sencillo aunque muy eficaz:

Distintos objetos son lanzados contra el aspirante a distinta altura y éste tan sólo puede optar por golpearlos para evitar el impacto o simplemente esquivarlos. En este último caso, ¡cuidado! algunos pueden rebotar y...

Según las puntuaciones obtenidas irás pasando por los distintos grados, es decir, cinturones blanco, amarillo, naranja, etc... hasta alcanzar el cinturón negro símbolo del más alto grado de perfección.

Por otra parte, tienes dos caminos a seguir: el de novato, donde todo será más sencillo y el de profesional, en el



que se da por supuesto una gran experiencia previa y, en este caso, tu entrenamiento tenderá a ser más duro e intransigente.

Tu defensa la podrás efectuar con:

(O) Salto
(P) Golpe adelante
(M) Golpe atrás

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

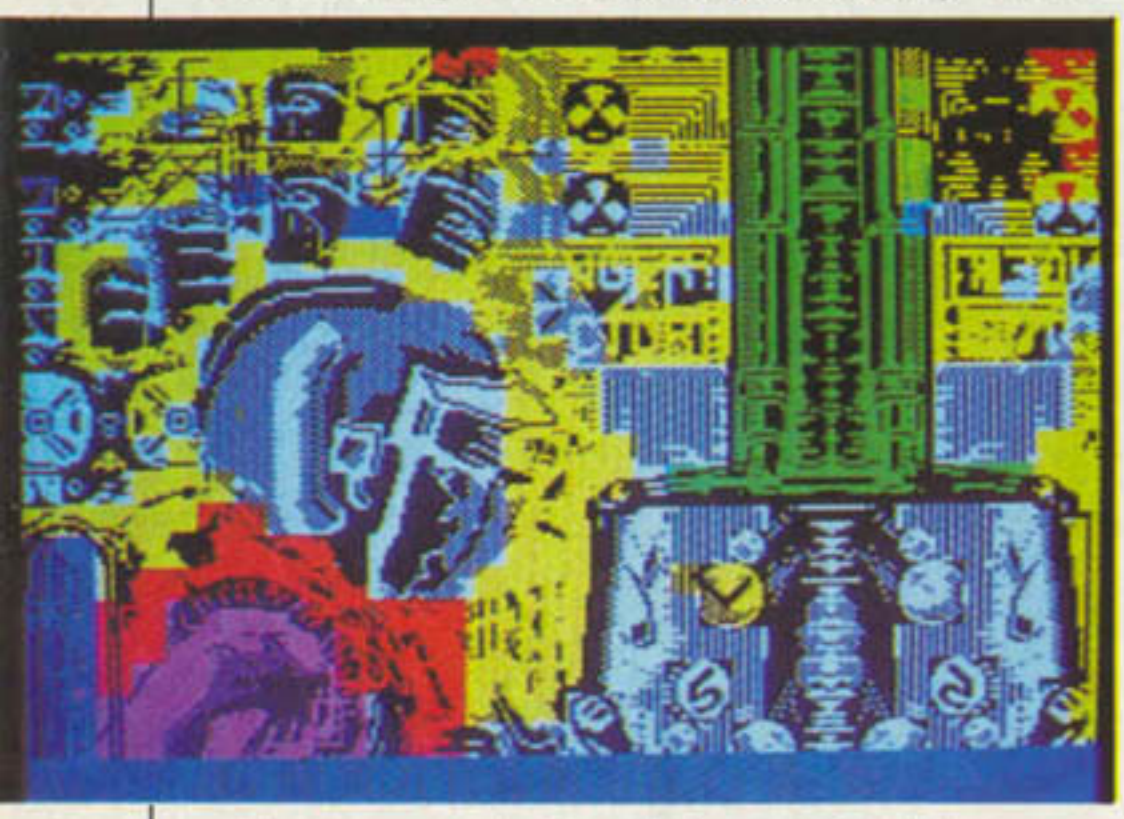
DESCOLOCAS

Spectrum 48 K

Seleccionando 1 de los 10 niveles de dificultad, 1 de las 3 pantallas almacenadas en memoria te será presentada durante unos momentos, con el objeto de que la puedas memorizar.

En función de la dificultad solicitada, ésta se compondrá por líneas, quedando así alterada su imagen y lista para su recomposición.

Previamente podrás decidir, además de la pantalla que deseas (1, 2 ó 3), el límite de tiempo que te impones para poder recomponerla y dejarla tal y como



te fue presentada. Así podrás disponer de 1 a 10 minutos o de 50 si pulsas 0.

Cada uno de los dibujos está compuesto por 22 líneas (las típicas de tu ordenador) que quedarán desplazadas tanto en sentido horizontal como vertical.

Sin embargo para su recomposición, solamente podrás desplazar 3 grandes bloques de líneas horizontalmente y

siempre en sentido de derecha a izquierda. Para ello dispones de las teclas:

(Q)	**Franja superior**
(A)	**Franja central**
(Z)	**Franja inferior**

Cuando sea necesario mover una línea en particular, ésta debe de incluirse en el bloque que nos interese, efectuando previamente un «scroll» de la pantalla y sirviéndonos para ello de la tecla **0**.

En cualquier momento podrás saber el tiempo transcurrido pulsando «S».

Otra opción a utilizar durante la realización de este pasatiempo es la de ver tu puntuación parcial pulsando «P». En este caso podrás apreciar la cantidad de «puntos» colocados correctamente.

En caso de que por error «brekees» el programa, éste se inicializa tecleando RUN 25 y ENTER claro.

YA ESTA EN LA CALLE
EL NUMERO DE DICIEMBRE

DESCUBRE CADA MES TODOS LOS SECRETOS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

En este número:

- *Todos los pokes de Herbert's Dummy Run para Spectrum, Commodore y Amstrad.*
- *Tres nuevas secciones:*
  Bibliomania, los mejores libros sobre Código Máquina.
  Utensilios y cachivaches, las herramientas del Software.
  Código Secreto, la carta oculta de tus juegos.
- *... y además: Highway Encounter, Nodes of Yesod, Nightshade (con mapa y concursos)*

MICRO Manía

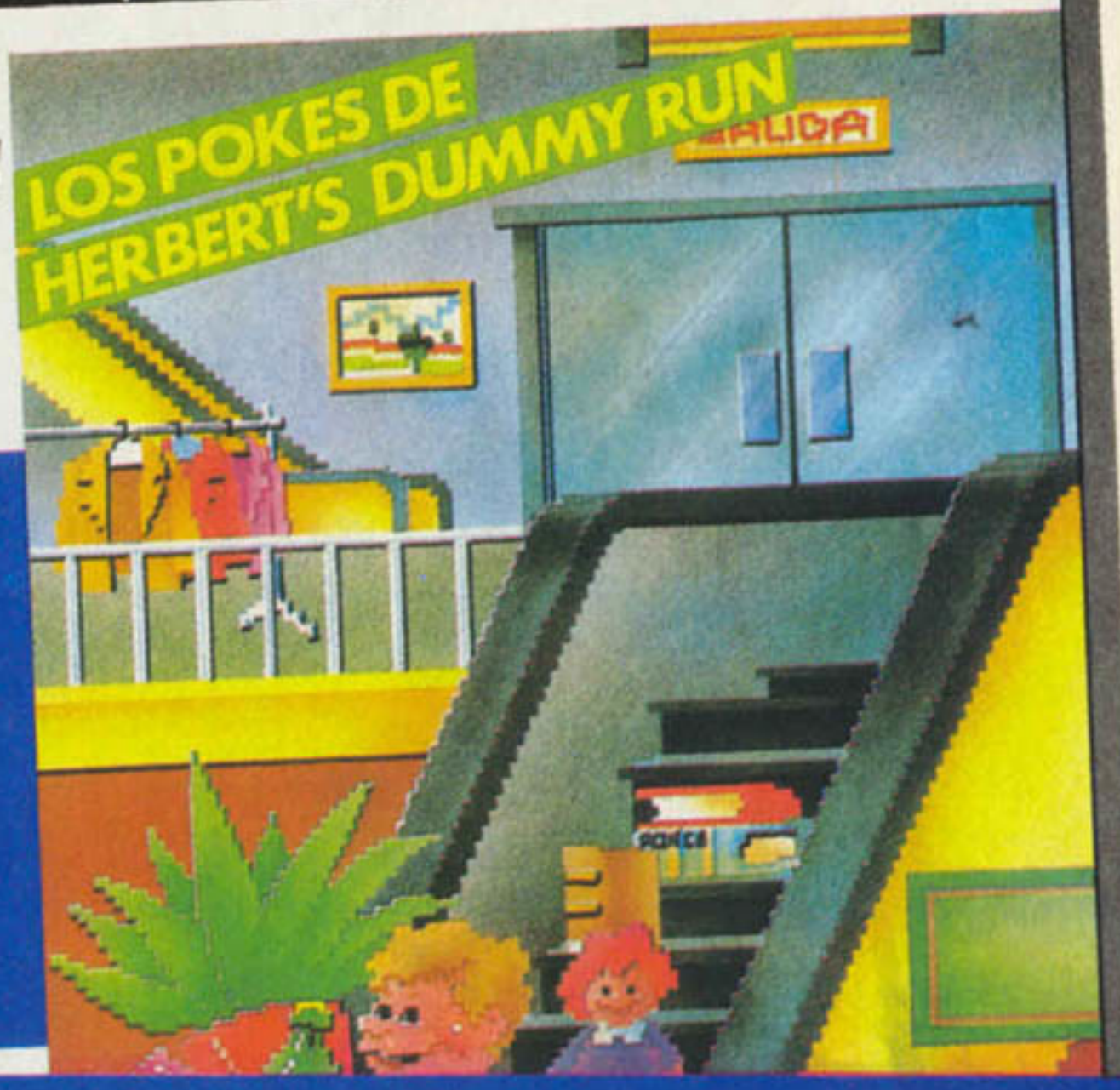
Año I · Nº 7 — Sólo para adictos — 250 Ptas.

Patas Arriba

- **Nodes Of Yesod**
- **Highway Encounter**
- **Night Shade**

AMSTRAD

Pon vidas infinitas al Knight Lore y Combat Lynx



HOBBY PRESS, S.A. — *Editamos para gente inquieta.*

«Sound on Sound,
una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Sound on sound le obsequia:

Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camisetas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas

Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por **Iberofón, s. a.**

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Telefs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.